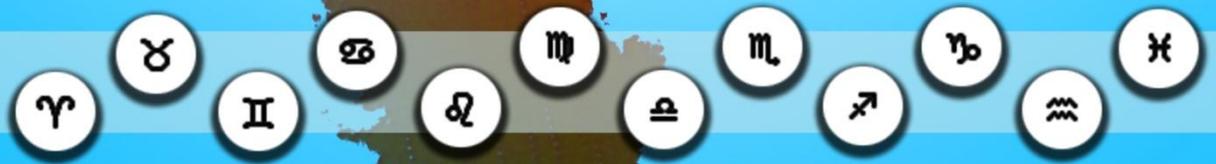


CHOSEN TRIPILET



Введение

В книге описаны правила игры, которая использует воображение ее участников. Для нее понадобится **ведущий** и некоторое количество **игроков** (подойдет практически любое разумное количество участников). Кроме того вам потребуются специальные карты, а также бумага и карандаши для записей.

Воображаемый мир

В самом начале игры ведущий и игроки определяются с тем миром, в котором будет разворачиваться действие игры. Определите, какой **жанр** игры был бы интересен всем ее участникам – фэнтэзи, пост-апокалипсис, фантастика, сказка, мистика, что-то другое.

Создание партии

Основной герой игры – это воображаемая **партия персонажей**. Вспомните разнообразные книги и фильмы - часто в центре рассказываемой ими истории стоит именно такая партия главных действующих лиц.

Итак, приступим к созданию подобной партии. Ведущий должен предложить игрокам придумать название самой партии и назвать 3 (три) **роли** для персонажей, которые в нее входят. Каждый игрок в процессе игры имеет доступ к любому персонажу партии, поэтому решение о ролях принимается любым количеством игроков путем обсуждения.

Каждый персонаж выполняет в партии свою роль, например один из них может быть «лидером», который воодушевляет свою команду или является ее главным звеном. Кто-то может быть хранителем знаний партии или ее огневой мощью. «Лекарь», «Защитник», «Убийца», «Торговец», придумайте свои варианты, в этом вам поможет тот жанр, в котором было решено проводить игру.

В итоге игроки записывают на листе название той партии персонажей, которой они будут управлять и роли персонажей этой партии.

Карты Терры

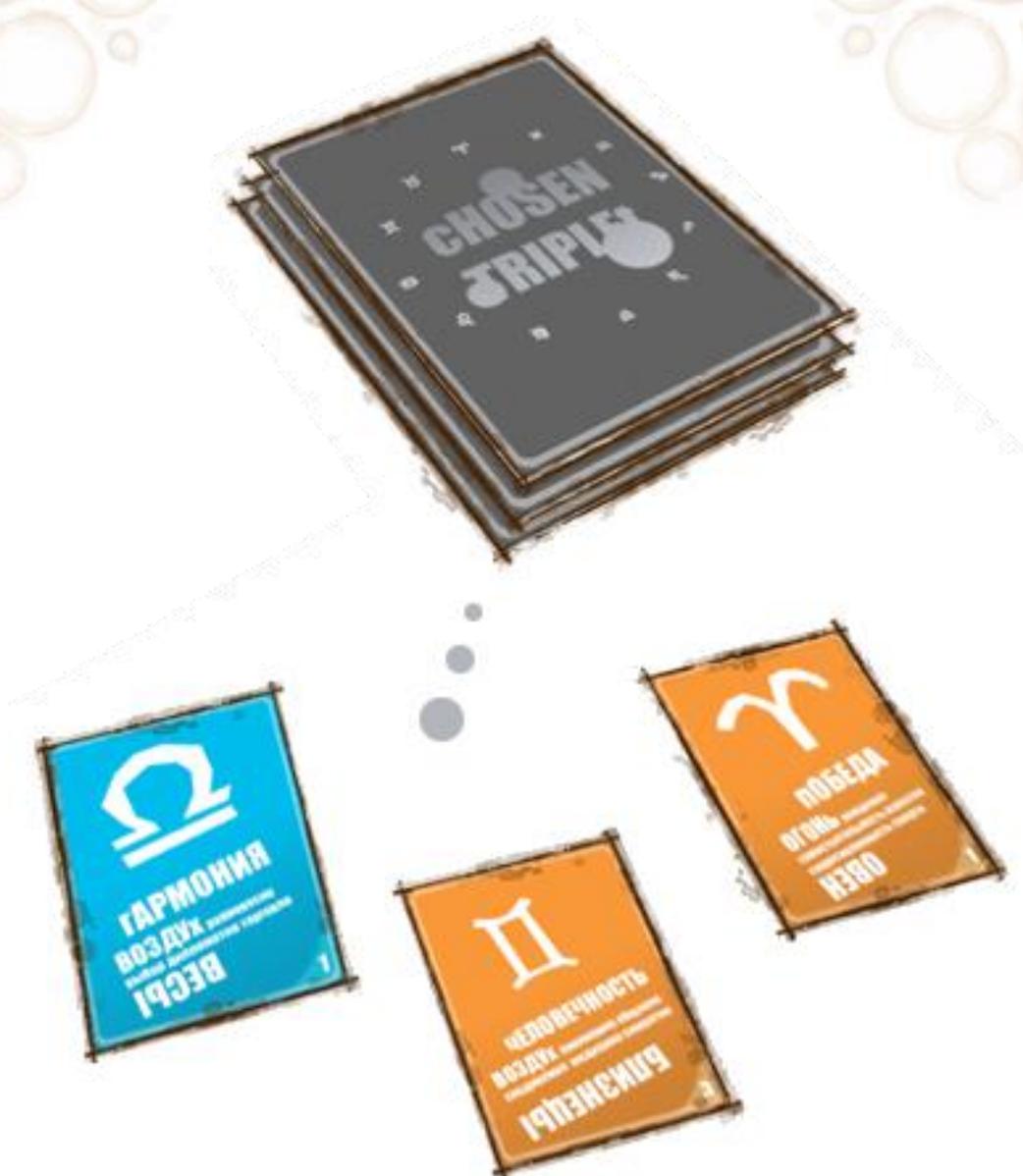
В игре используется специальная колода карт. Те из них, что окрашены в оранжевый цвет именуются **альфа-картами**, те, что голубого цвета - это **омега-карты**, и еще есть **карты-джокеры**, имеющие фиолетовую окраску.

На каждой карте написана ее **концепция**, указана сопутствующая **стихия** и прочие понятия, дополняющие концепцию. На каждой карте, кроме карт-джокеров, есть число.

В самом начале игры ведущий по очереди вытягивает 3 карты из колоды (в которой нет джокеров), после того как игроки придумали роли и название партии. Каждая вытянутая карта открывается на всеобщее обозрение и становится связанной с одним из персонажей придуманной игроками партии в том порядке, в котором записаны их роли.

***Пример:** игроки придумали партию «Сказка» и назвали три роли для образующих ее персонажей: «целитель», «убийца» и «болтун». Ведущий тянет по очереди 3 карты из колоды: это оказались Загадка, Прогресс и Человечность. Эти карты теперь принадлежат компании игроков и связаны с персонажами партии: «целитель»-Загадка, «убийца»-Прогресс, «болтун»-Человечность.*

***Примечание:** Название Знака Зодиака указанное на каждой карте можно использовать в качестве имен персонажей, с которыми они связаны.*



Концепция, указанная на карте, выступает в роли ориентира для игроков и дает пищу для размышлений о персонажах партии. Ведущий должен обратить внимание игроков на то, что им нужно представлять себе каждого персонажа как связку из роли и концепции.

Слова, указанные на карте выступают в качестве ассоциативных подсказок игрокам о том, кем является персонаж партии и что им движет. Ассоциации эти могут быть любыми – возможно что-то в процессе игры даст намек на внешность или аксессуар одежды персонажа, на детали его прошлого, на его расу, на его особые способности.

Ключевые сцены

Игроки должны придумать несколько **ключевых сцен** (оптимальное количество от трех до пяти), которые они хотели бы увидеть в рамках мира игры. Примеры ключевых сцен: «в город прибыл караван», «упал воздушный корабль», «персонажи нашли подземелье», «житель поселка просит о помощи», «в лесу персонажи нашли поселок эльфов», «персонажей бросили в тюрьму», «разбитая телепортационная камера», «персонаж встречает своего злого двойника», «ведьма накладывает заклятие», «мирного жителя убивают из бластера» и так далее.

Ведущий может ожидать по одной ключевой сцене от каждого игрока, или же по одной сцене от пары или группы игроков, если их количество намного больше оптимального количества требуемых ключевых сцен.

Придуманные ключевые сцены игроки записывают и втайне передают ведущему.

Кроме сцен написанных игроками у ведущего есть набор **икон**, это оставшаяся у него колода Карт Терры.

Знакомство с партией

Теперь ведущий, советуясь с игроками, определяет общий порядок действия – выясняется очередность, с которой ведущий будет давать право контроля над созданной партией каждому из игроков.

Когда порядок действия игроков определен, то ведущий по очереди дает каждому игроку право высказаться о том, как именно встретились персонажи партии и как они выглядят. Игрок выбирает одного из персонажей и описывает его уже более подробно, чем указано в роли и концепции. Так мы можем вдруг узнать, что персонаж стал определенного пола, у него появилась раса, одежда, оригинальный внешний вид, еще какие-то детали, которые игрок посчитал нужным привнести в образ этого персонажа.

Когда один игрок заканчивает свой рассказ, то наступает очередь следующего игрока описать следующего персонажа и подробности того, как он встретился с партией. Не обязательно каждому игроку описывать нового персонажа – можно добавлять детали в уже описанного персонажа. После того, как все персонажи будут описаны и все игроки выскажутся, то этап описания завершится, сразу переходя в основную игру.

Ход игры

Запустив игру, ведущий вскрывает четвертую карту Терры (три выложены перед игроками) из колоды и кладет ее перед собой. В оставшуюся колоду он замешивает двух джокеров и кладет ее на стол рубашкой вверх.

Ведущий описывает игрокам различные ситуации, которые происходят с партией. Место и время действия, задачи, которые стоят перед партией, события которые происходят вокруг. После того как ведущий дал очередное описание он предоставляет возможность игрокам в порядке установленной очередности описывать действия персонажей партии. При этом игроки могут спрашивать у ведущего любые интересующие их подробности об окружающем мире. Как только все игроки высказались, ведущий дает следующую сцену.

Использование сцен

Проводя игру, ведущий старается ввести в свое повествование ключевые сцены игроков, и элементы мира, придуманные на основе **карт Терры**. Нет никаких ограничений на то, каким именно образом ведущий введет ключевую сцену и сможет ли ввести ее вообще. Карты Терры ведущий вводит в игру следующим образом – одну он уже вскрыл на старте игры, как только она сыграет и будет использована, то он вскрывает следующую верхнюю карту колоды, положив ее рядом с колодой рубашкой вниз. Если этой картой оказался джокер, то происходит **смена фокуса** (об этом рассказано ниже).

Вернемся к той карте Терры, которая лежит рядом с колодой. Ведущий по ходу игры старается придумать, чем эта карта будет в игре, что она будет олицетворять, в какую **икону** она превратится (это может быть *персонаж, место* или *предмет*). Как только ведущий понял, как связать концепцию карты с игрой, то он объявляет об этом и записывает у себя, что означает теперь эта карта в игре, откладывая ее в свою отдельную стопку открытых карт и вскрывает уже новую карту из колоды, стараясь позднее ее иконизировать.

Каждая введенная в игру икона является одним из важных действующих лиц, предметов или мест, на которые ведущий опирается для построения дальнейших игровых сцен. Не требуется придумывать икону на основе карты сразу же – игра кончается, когда вся колода будет использована, поэтому ведущий вводит иконы по мере необходимости.

Если то, что связано с открытой картой попадает в партию персонажей (как новый персонаж, примкнувший к партии, как найденный партией предмет и так далее) то и карта переходит во владение компании игроков.

Игра заканчивается, запуская **эпилог**, когда все альфа-карты и омега-карты ведущего стали иконами, получив привязку к элементам игры.

Вмешательство

Обычно ведущий отвечает только за окружающий партию мир, не вмешиваясь в действия персонажей внутри партии, их мысли и знания. Всем этим должны управлять сами игроки. Однако, Карты Терры позволяют ведущему осуществлять **вмешательство**, это означает, что каждый раз, когда ведущий не согласен с тем какие действия от лица персонажей партии пытается выполнить игрок, то он может попробовать исправить это действие.

Для этого ведущий останавливает игрока, берет карту с верха своей закрытой колоды и показывает ее, если это альфа-карта ведущий корректирует действие заявленное игроком так, как считает нужным. Если это омега-карта, то ведущему остается лишь согласиться и оставить действие игрока в силе. Если это Джокер, то ведущий предлагает игрокам одно из двух: либо он корректирует заявленное действие, либо оно окажется в силе, но произойдет **смена фокуса**.

После того как карта показана она возвращается обратно в колоду и колода перемешивается.

Смена фокуса

Вытянутый из колоды джокер запускает **смену фокуса**. Такое может случиться, когда ведущий иконизировал карту и тянет следующую. Еще это могло произойти при **вмешательстве** ведущего в заявленное игроком действие.

Осуществляя смену фокуса ведущий тянет из колоды карты до тех пор пока не вытянет альфа-карту или омега-карту, ее он кладет перед собой и тасует колоду. Если там уже лежала карта ожидающая иконизации, то она замешивается в колоду. Число на этой вытянутой карте показывает длительность смены фокуса – сколько поочередных ходов игроков оно будет длиться, прежде чем повествование переключится обратно на партию. В течение ходов смены фокуса ведущий не может иконизировать текущую выложенную перед ним карту.

Смена фокуса приоткрывает перед игроками те стороны мира игры, которые они не могли бы увидеть, ограничиваясь лишь персонажами партии. Ведущий описывает ситуацию, которая происходит в то же время где-то еще и как-то связана с сюжетом игры. Это может быть ситуация, которая происходит сразу после того как партия покинула какое-то место развиваясь дальше, или же проливающая свет на какие-то события. Образно говоря – игроки временно покидают свою партию и временно получают другой список действующих лиц. В таком варианте событий действия игроков ограничены ведущим - ему уже нет надобности тянуть карты для возможного вмешательства, все полностью корректируется им самим. Ведущий рассказывает игрокам, что именно происходит, кто эти действующие лица и в каких отношениях они находятся между собой, после чего позволяет игрокам разыграть ситуацию, при желании корректируя ее так, как считает нужным.

Таким образом игрокам удастся «заглянуть за кулисы», оказаться на месте тех, кто взаимодействовал с партией или на месте тех кто партию разыскивает и строит против нее козни.

Эпилог

Как только последняя карта становится ведущим иконизирована, то запускается эпилог, в которой эта последняя **икона** желательно должна быть главной темой.

В ходе эпилога все игроки по очереди рассказывают, чем впоследствии закончились события игры для каждого персонажа партии. Эпилог можно и не устраивать, тогда можно будет в следующий раз начать новую партию, сохранив персонажей.

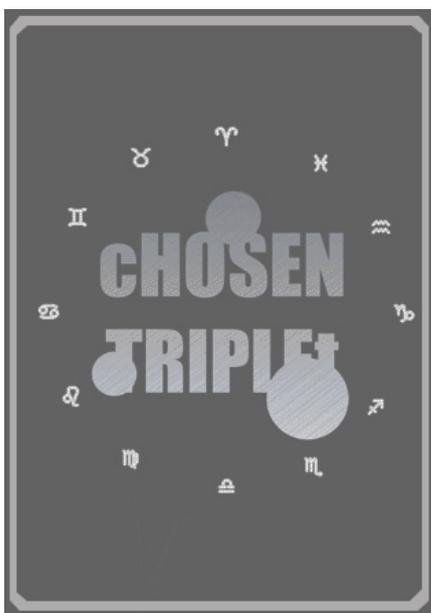
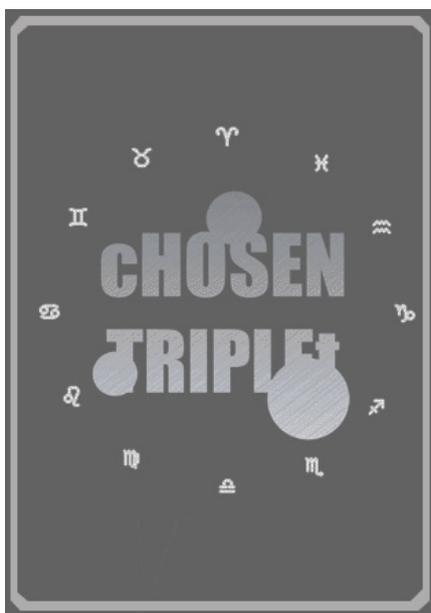
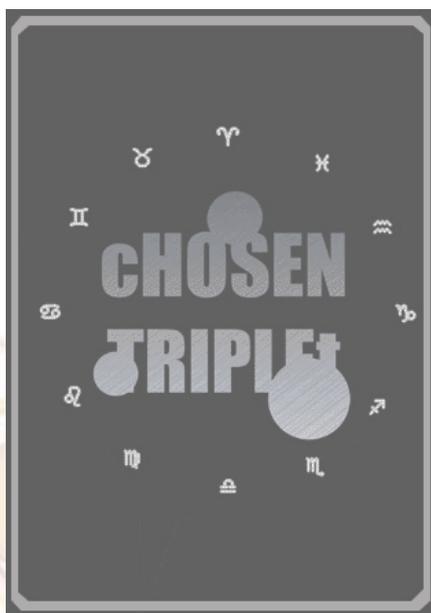
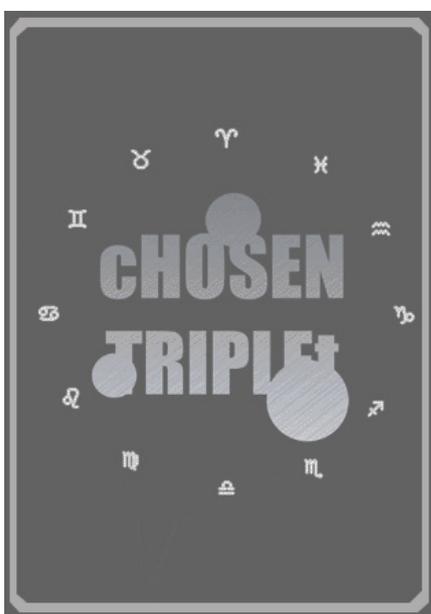
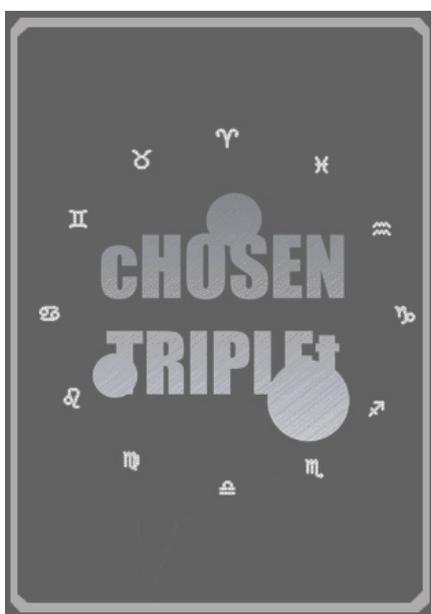
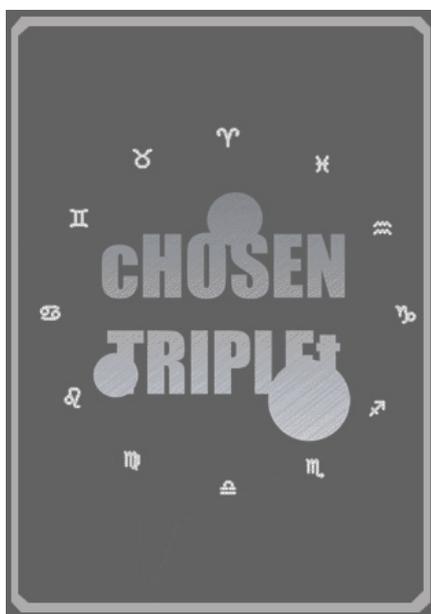
Ниже приведены карты Терры:



«Chosen Triplet» совместим с настольно-ролевой системой «Twisted Terra»:

- * с его помощью можно играть по мирам и модулям системы.
- * и там и там используются концепции знаков Зодиака и ключевые сцены.
- * игру по «Chosen Triplet» можно конвертировать в приключение по «Twisted Terra», где количество участников будет в пределах 2-6 игроков, каждый игрок будет управлять своим персонажем, процесс игры будет более детальным и классическим для ролевых игр, имеется возможность подключать специальную часть для проведения тактических боев.

Сайт проекта Twisted Terra: <http://twistedterra.umgames.ru/>





ГАРМОНИЯ
ВОЗДУХ равновесие
 выбор дипломатия торговля
БЕСЫ

1



ВЛАСТЬ
ВОДА алчность увядание
 преобразование разрушение
НОЦНОН

2



ПРОГРЕСС
ОГОНЬ путешествие
 просвещение выживание
 знание местности
СТРЕЛЕЦ

3



МИРОЗДАНИЕ
ЗЕМЛЯ идеализация
 концентрация работа математика
 использование инструментов
КОЗЕРОГ

4



СВОБОДА
ВОЗДУХ революция
 надежда музыка знания
 изобретательство
ВОДОЛЕЙ

5



ВЕРА
ВОДА предчувствие очищение
 мудрость религия связь
РЫБЫ

6



УДАЧА
 непостоянство контраст
 превращения предсказания
ЗМЕНОСЕЦ



РОК
 непостоянство контраст
 несчастья бесстрашие
КИТ

